Mensile - Anno II - N. 9

CBM 64 HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 - AMICO
2 - FOOTBALL 2000
3 - ROCKET
4 - TIME GATE
5 - PORTAEREI
6 - LADRI
7 - MAGO WIZ
8 - DEMON
9 - ROBOTRON
10 - ASTRAL
11 - THE WAR
12 - LAST TOUCH
13 - JUMP IN
14 - LA MINIERA
15 - CAMMELLI
16 - ELICOTTERI
17 - STUNT CAR
18 - TREESMAN
19 - DRAGO A 4 TESTE
20 - SING SONG
21 - HOP
22 - JUMPERER
23 - MUNDIALITO
24 - C7P4
25 - ASSALTI
26 - PING PONG
27 - TRITONE
28 - BIONIC
29 - ZOMBIE
30 - PUMPKIN

MENSILE N. 7 - ANNO I

32 PAGINE
A COLORI
PER IL 64

WAR GAMES

10
VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"



QUESTO MESE
IN EDICOLA
PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!

SEMPRE IL MEGLIO

Siamo d'accordo, il titolo di questo editoriale sempre proprio la pubblicità di uno dei tanti amari che la Tv ci vuole far bere a tutta forza. Ma è la semplice verità. Anche stavolta Hit parade ha fatto centro ed è riuscita a presentarvi il meglio della produzione mondiale. Chi segue le nostre riviste sa che dopo aver fatto girare la cassetta può sedersi comodo e leggere anche con attenzione la rivista. Non fa caso a parte questo numero che vi presenta Super Cycle, Asterix, Monty, Marbe Madness, quattro supergiochi nei cui segreti vi portiamo per mano. E per finire un po' di news Commodore non fanno mai male.

HIT PARADE 64 Edizione Società SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Direttore Resp. Elvio Fantini - Registr. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Viale Famagosta, 75 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

AMIGO

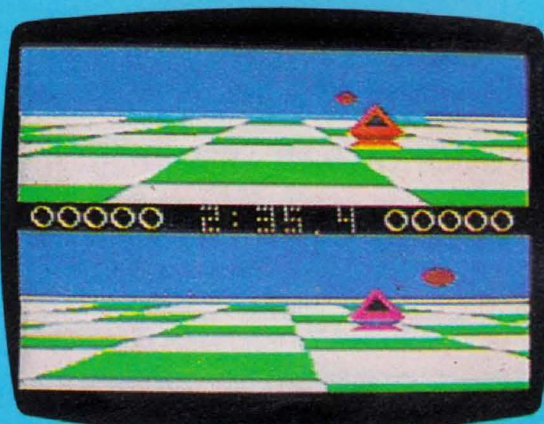


Per colpa di un dannato scherzo hai rovinato la tappezzeria del tuo vicino e, per calmare la sua ira, sei costretto a ridipingere gratis le sue pareti. Con il rullo dovrai infatti colorare tutti i quadrati dello schermo, per passare al muro successivo, sempre più difficile. Dovrai evitare di coprire i dispettosi insetti, altrimenti la tua pittura diventerà bianca. Se rimarrai intrappolato potrai premere il fuoco per una fuga di emergenza, ma usala con molta parsimonia, perché avrai solo 3 possibilità per ogni parete. Alla fine di ogni schermo ti verrà offerta la possibilità di guadagnare un bonus.

JOYSTICK PORTA 1

F1	1 giocatore porta 1
F3	2 giocatori porta 1
F5	2 giocatori porta 1-2
F7	musica si/no
SPAZIO	fuga d'emergenza

FOOTBALL 2000



Alla guida del tuo supermagnetron potrai gareggiare contro il tuo computer (Droide) o un tuo amico (Uomo) in una epica partita con lo scopo di spingere una magnetosfera nella porta avversaria. In questa specie di calcio magnetico contano molto la prontezza di riflessi e una buona strategia di gioco.

Potrai osservare il demo selezionando un incontro tra due droidi.

JOYSTICK PORTA 1 e 2

SPAZIO	pausa/restart
F1	via
F3	scelta opzione
F5	modifica opzione

ROCKET



Alla guida di un'astronave devi pilotarla attraverso alcune caverne (che puoi costruirti come vuoi). Il tuo obiettivo è distruggere le basi nemiche e per ultimo il reattore nucleare. Ma forse è meglio entrare in Editor (tasto E) e farsi da soli il gioco..

T	allenamento
Q	cursore in alto
Z	cursore in basso
I	cursore sinistra
P	cursore destra
SPAZIO	assieme ai cursori fra caverne
M	missili
R	radar
S	salva caverne costruite
L	altre caverne

TIME GATE



Molti millenni prima Dio aveva perso la battaglia con il diavolo e da quel momento degli oscuri figuri si erano impadroniti del mondo. Non solo la maggiore ricchezza delle 8 Menti, le più potenti Psiche del Creato, era stata rubata e dispersa nel tempo in modo tale che le Menti dovessero investigare per ritrovarla. Ma nel fare ciò le Menti devono tenere aperte le porte del tempo attraverso le quali le forze oscure si sono riversate nella storia della terra e faranno in modo di impedire che gli oggetti perduti vengano riportati alle Menti. Tu dovrai ridare gli oggetti alle Psiche: un pugnale, un libro, un elmetto, una bambola, un teschio, una mappa, uno scarabeo e una scure, e poi sigillare le porte pronunciando le parole magiche.

Sullo schermo potrai muoverti liberamente usando la joystick ma per fare alcune azioni dovrai entrare nel sistema opzioni abbassando la joystick e premendo il fuoco. Le opzioni (lettera O accesa) sono: GIRA (mostra la lista) - VEDI - PRENDI - STOP (P accesa) - FINE - NO (riattiva il gioco) - LASCIA - USA - TEST (puoi utilizzarlo quando hai 4 tavole magiche e serve per stabilire quanto sei vicino al modello cosmico) - FAI (devi avere almeno 2 tavole e serve per combinare le parole magiche tra loro, se vuoi dirla seleziona Y se non vuoi seleziona N). "R" serve per ritornare al movimento e "C" per cancellare l'opzione LASCIA e TEST.

All'inizio del gioco avrai un'arma ma ne troverai altre nel tuo viaggio, per poterle utilizzare dovrai però avere le munizioni: proiettili per la pistola, frecce per l'arco e gemme per la bacchetta.

Troverai anche 10 pergamene, nelle quali sono scritte alcune delle parole magiche e delle pozioni che servono per ripristinare la tua forza, inoltre 15 tavole magiche le 4 ceste potranno essere aperte solo con le chiavi giuste. Le parole magiche sono: AVANTI INDIETRO (per viaggiare nel tempo) - TREGUA ANDATE (per fermare le forze oscure) RIVELA (mostra il contenuto di una cesta o l'oggetto della mente che hai di fronte) RISTORA (pozione) MAGIA (per offrire qualcosa ad una Mente) CARICA (per le armi) ORACOL (mostra nello schermo una delle 4 tavole magiche del modello cosmico). Non dimenticare che quando incontri una delle 8 Menti la sua faccia appare sullo schermo e potrai usare solo le seguenti opzioni speciali: CIAO FAI USA TIENI SCAMBIA OFFRI. Ricorda che tutte le volte che prenderai un oggetto cambia la luce sullo schermo in corrispondenza di 1 dei quattro quadrati: GRIGIO vuoto, BLU occupato, VERDE oggetto in uso.

PORTAEREI

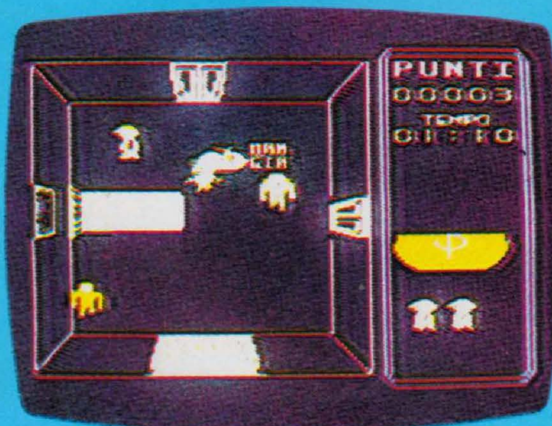


Scopo del gioco è difendere la città di New York dalle incursioni nemiche. Dirigiti con la portaerei verso la città e guida il tuo caccia all'attacco badando che la pista di lancio sia in direzione della città. Per poter intercettare un caccia bombardiere nemico, devi dapprima guidare un trattore per tirare fuori dall'hangar un aereo e portarlo sulla pista di decollo. Per poter decollare devi mantenere l'aereo all'interno di un quadrato che indica la traiettoria ideale. Poi dirigi l'aereo verso la città entrando in VISTA MAPPA. Per fare questa posizione il mirino sull'aereo e premi lo sparo: apparirà immediatamente un altro mirino col quale potrai selezionare la direzione desiderata. Quando raggiungi la città, per poter combattere contro il nemico devi entrare in VISTA CITTÀ. Posiziona il mirino sul tuo aereo per prenderne il comando e guida il tuo caccia contro gli aerei nemici. Fai attenzione a non rimanere troppo in volo poiché hai a disposizione una quantità limitata di carburante. Per fare rifornimento devi tornare alla portaerei e riuscire ad atterrare!.

JOYSTICK PORTA 2

F1	vista portaerei
F3	vista mappa
F5	vista città
CRSR SU/GIÙ	velocità nave
CRSR SX/DX	virata nave

LADRI



Hai deciso di svaligiare la villa di un miliardario stracolma di oggetti preziosi che aspettano solo di essere rubati. Sfortunatamente capiti nel bel mezzo di una festa in maschera e ti ritrovi, così, a correre in un intricato labirinto di stanze inseguito da numerosi ospiti. Allora raccogli le chiavi magnetiche colorate che ti permetteranno di aprire le relative porte sbarrate e di sfuggire ai tuoi inseguitori eliminabili, comunque, con un preciso colpo di bottiglia. Durante la fuga non dimenticare di rubare quanto più puoi, perché una volta rimasto senza bottino perderai una vita e di tentare la fortuna mangiando il cibo magico..

JOYSTICK PORTA 1 o 2

SPARO	inizio partita/lancio bottiglia
P	raccogliere/usare chiave
M	mangiare/bere
Z	destra
CTRL	sinistra
1	su
←	giù

MAGO WIZ



Tutte le forze del male si sono unite nel tentativo di sconfiggere il più grande mago di tutti i tempi. Aiuta Wiz a combattere contro malvage creature usando magiche palle di fuoco. Purtroppo Wiz ha solo una certa quantità di potenza e per non rimanerne privo deve fabbricare una pozione magica. Per questo egli deve raccogliere svariati ingredienti, lasciarli cadere nel pentolone magico e fare attenzione alle creature del male che cercheranno di far cadere nel pentolone speciali ingredienti anti-pozione. Inoltre il mago Wiz dovrà evitare a tutti i costi qualsiasi contatto con il mostro blu il cui tocco è mortale..

JOYSTICK PORTA 2

QUALSIASI TASTO	inizio partita
A	su
A RILASCIATO	giù
I	sinistra
P	destra
Z	per lanciare palle di fuoco
RESTORE	fine partita

DEMON



I mostri mutanti rendono orribile una casa affascinante. Le porte li tengono lontani ma per poco. Qualche arma dà sollievo ma tre vite sono niente per trovare il libro.

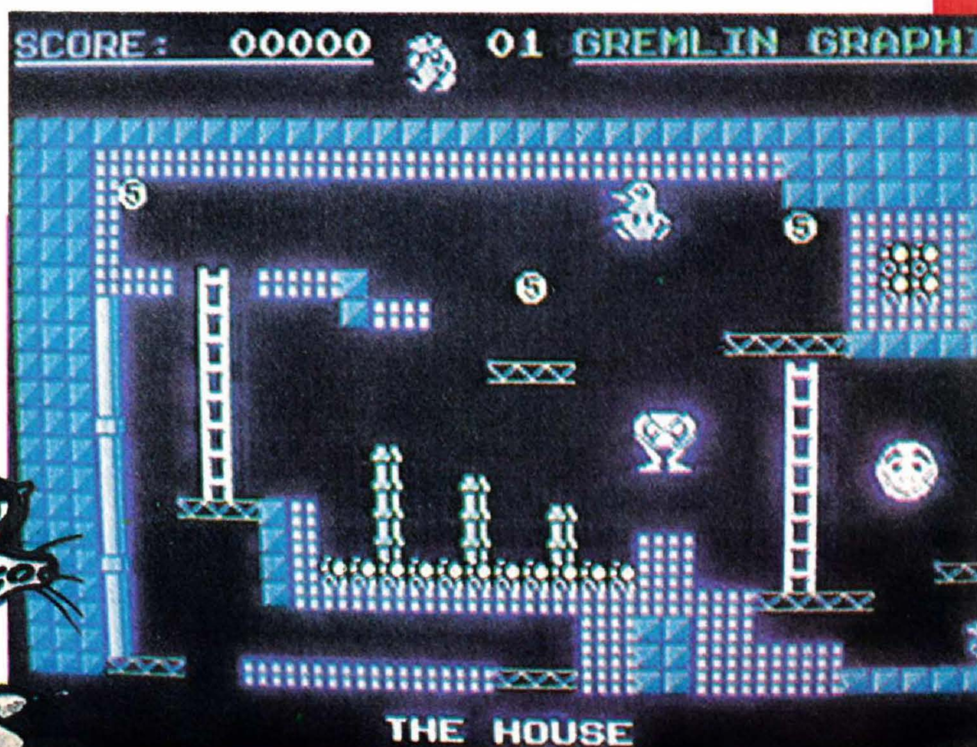
JOYSTICK PORTA 2

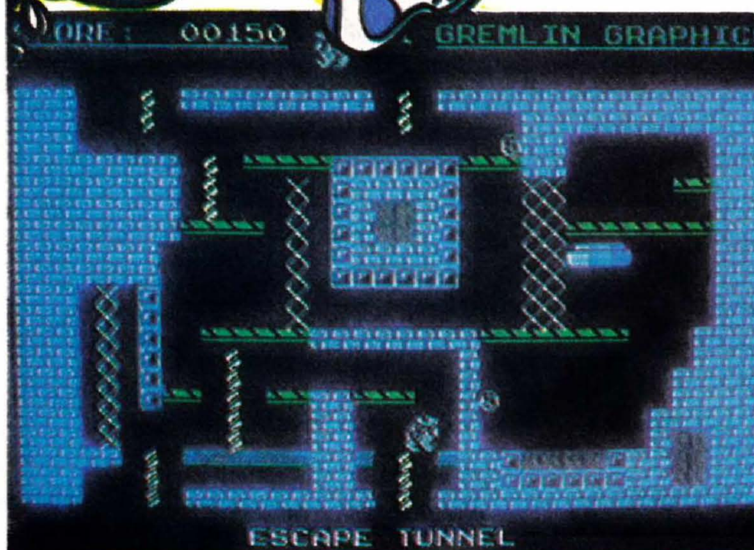
MONTY ON THE RUN



Monty Mole è il Mickey Mouse della Gremlin Graphics: a parte le iniziali uguali, entrambi sono delle superstar dell'animazione. Fatte le debite proporzioni, Monty ha già "interpretato" due giochi per il 64 e questa è la sua terza apparizione sullo schermo.
Monty è evaso dalla prigione, e per motivi che restano oscuri gode di una forma fisica perfetta (chissà, forse si è fatto i muscoli stando ai lavori forzati!). In ogni caso, ora dovrà sfruttare al massimo le proprie forze nei trenta schermi che lo separano dalla libertà.
Obiettivo finale è di giungere al porto in tempo utile per prendere il traghetto e attraversare le acque limacciose della Manica, per poi raggiungere qualche posto che non abbia un trattato di estradizione con il Regno Unito, Panama, magari! Per far ciò non occorre soltanto evitare le solite insidie di questo tipo di gioco, ma anche raccogliere delle monete d'oro che serviranno a finanziare il lussuoso esilio di Monty.
Quando Monty apparve per la prima volta sul 64 (oh, nostalgia!), i giochi di piattaforma non erano certo l'ultima novità, ma il gioco era un tale miglioramento rispetto ai predecessori che giocare era una delizia. Questa versione non è una variazione altrettanto brillante sul tema, però è probabilmente uno dei migliori giochi di questo tipo disponibili per il 64.
Jason Perkins ha fatto un lavoro eccellente sulla conversione, ed è riuscito ad ottenere quasi l'impossibile dai limitati mezzi della macchina. Vi sono però alcune omissioni notevoli: la bella musica di Rob Hubbard brilla per la propria assenza, i ben congegnati trasportatori sono spariti e Monty non esegue più una graziosa giravolta ogni volta che salta.
Ad ogni modo, occhio che non vede cuore che non duole, come si suol dire, ed è certo che chi non ha mai visto la versione 64 non potrà certo lamentarsi di questa.
E a proposito di lamentele, cominciamo con alcune pignolerie. Nelle fogne si trova un muro che si può attraversare semplicemente camminando, ma il guaio è che è un muro unidirezionale, e una volta passati non si può più tornare indietro. Vi sono poi delle monete d'oro tentatrici poste in fondo a dei vicoli ciechi: una volta che le avrete prese, non riuscirete più ad uscire (però un modo ci deve essere!)
Con un po' di esperienza e di bravura, riuscirete a raccogliere le 19 monete d'oro che vi guadagneranno 950 punti: a questo punto cercherete la ventesima moneta, e quando la raccoglierete sarete magicamente trasportati al di là del muro, liberi.
Rispetto all'originale, però, conquistare le monete è un po' troppo facile: troppo spesso basta avvicinarsi, raccogliere e poi andarsene. Nella versione Spectrum, ci volevano ore ed ore solo per studiare gli schermi ed elaborare una strategia, e altre ore ancora per metterla in atto. Bè, bando alla nostalgia!







D'altro canto, non è male che ci siano ancora dei giochi in cui non è necessario essere un Einstein per superare il primo schermo. A onor del vero, va detto poi che il gioco non è proprio privo di difficoltà, anzi!

In alcuni schermi troverete delle letali combinazioni di strutture pericolanti e di bestiacce saltellanti. Nella casa, il più grosso pericolo è rappresentanto dai tubi che sporgono dal pavimento: se volete restare in vita, dovrete saltare da un tubo all'altro con precisione assoluta!

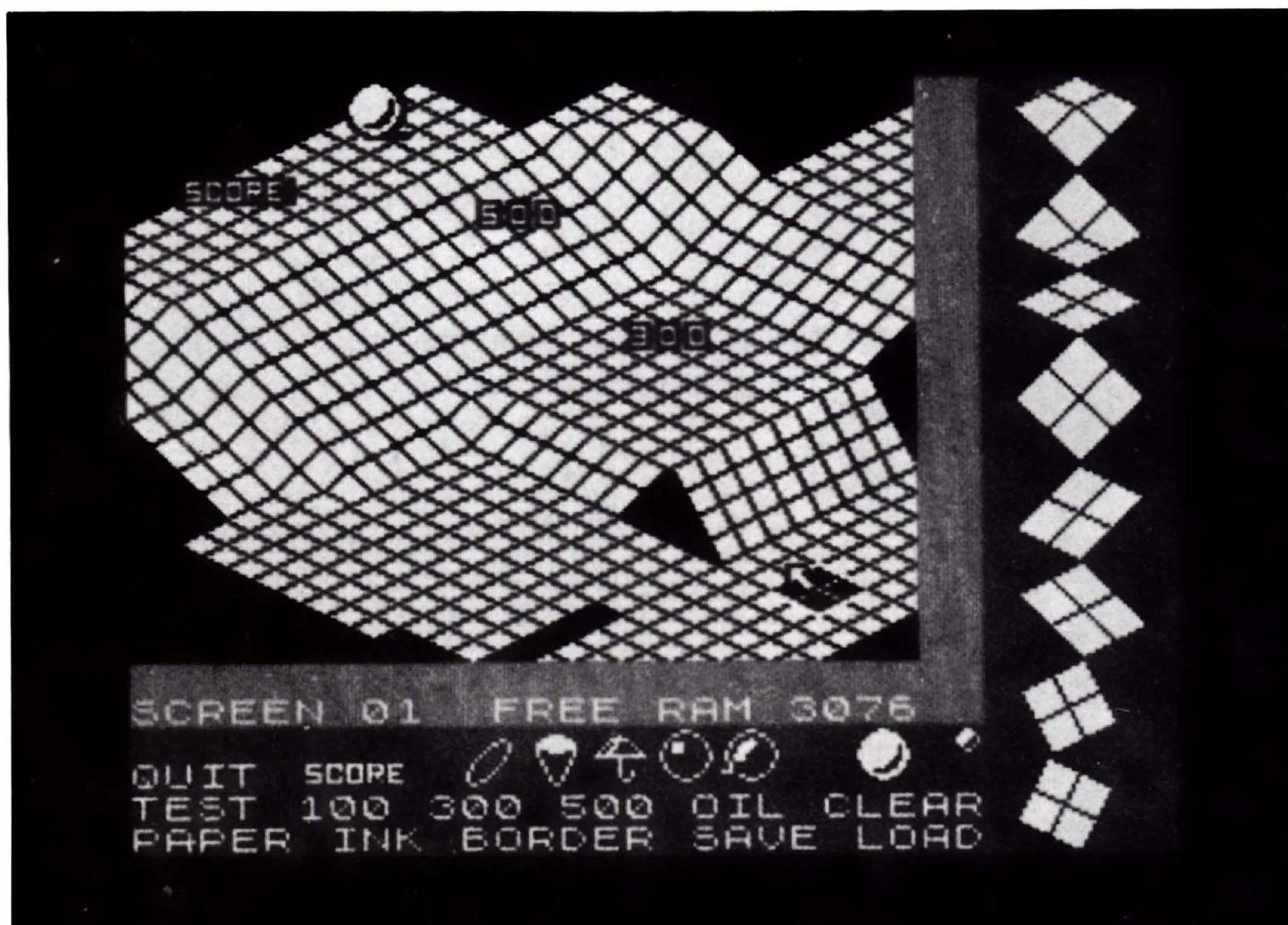
Il tunnel della fuga è pieno di vicoli ciechi, ma ci sono corde, scale e cavalletti in abbondanza per aiutarvi a superare i punti più difficili. Le fogne non presentano alcun problema: basta seguire le tubazioni e prendere l'oro. Alcuni elementi sono presenti in parecchi schermi — ad esempio quei grossi cilindri d'acciaio che vi piombano in testa. Nella versione 64 era più facile affrontarli perché cadevano a intervalli regolari — ma sul 16 la loro caduta è randomizzata, e non si possono programmare i movimenti.

Un'altra cosa: nella versione Spectrum c'era un'opzione per barare: bastava digitare "Voglio barare". Peccato che sul 64 non esista questa funzione.

Insomma, **Monty on the run** può essere raccomandato senza riserve, dato che è un gioco di piattaforme "**definitivo**".

Cristina Barigazzi

A MARBLE



Wow! Finalmente... Qualcosa che persino quei rari proprietari di Amiga vogliono ma non possono avere... Un fulmine a ciel sereno... Atari e Melbourne House si uniscono e si tuffano nel tuo 64 con Marble Madness! Non posso crederci!!! (Davvero!). Va bene prenderò tutto sul serio e ti spiegherò l'arcano...

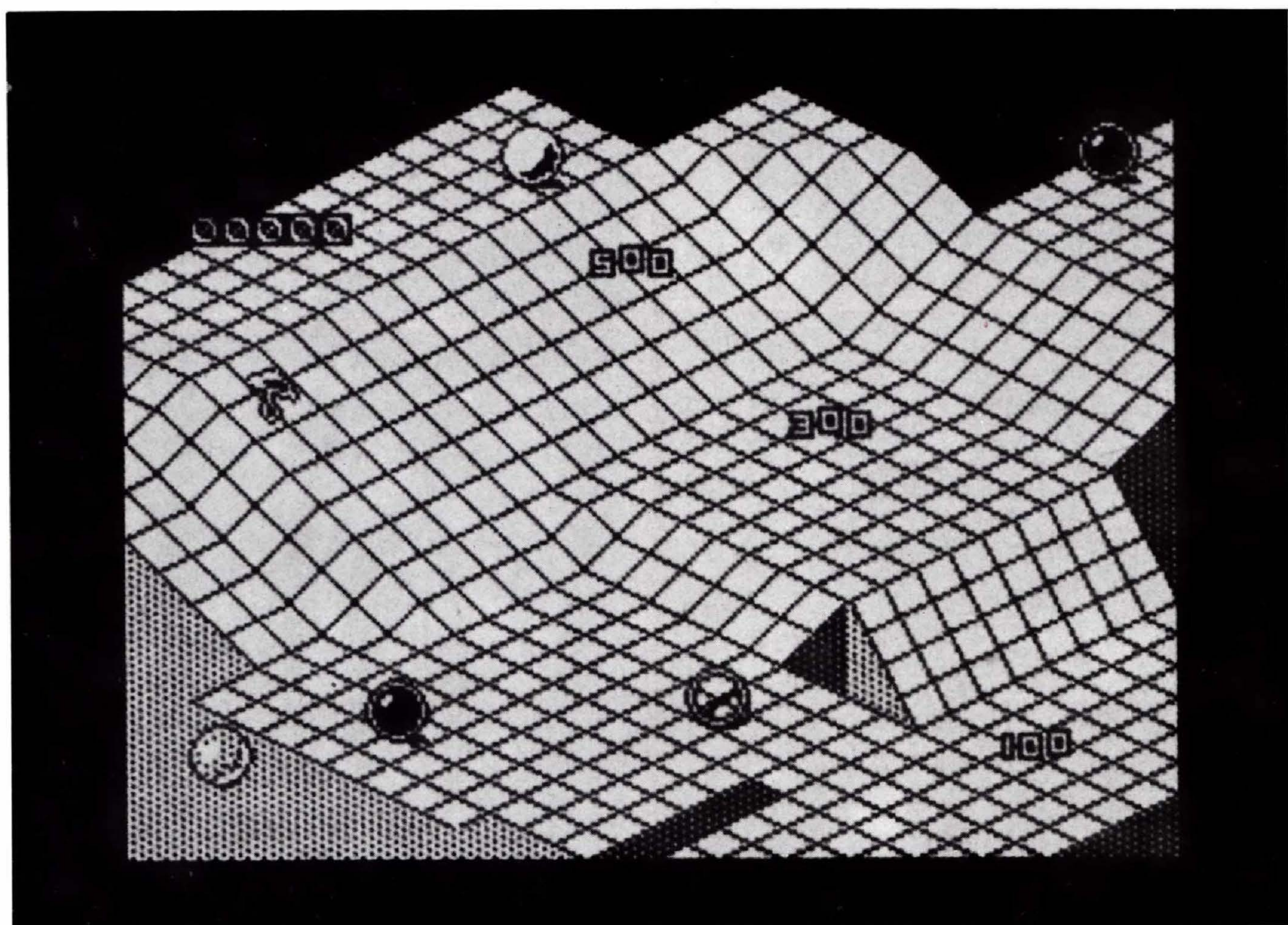
Che gioco brillante! Non solo puoi costruire un gioco Marble Madness superbo e ben fatto tutto da solo, ma puoi anche giocare! A differenza di molti programmi di creazione di giochi questo è un videogame che puoi davvero giocare, facendo persino apparire un Gyroscope (un MM clone molto completo e sofisticato) entusiasmante.

MM ha l'aspetto delle creazioni originali "aliene" con tutti i classici cattivi: vermi verdi, bava acida, reti, catapulte rosse, aspirapolveri, tutto pronto per darti la caccia nel terreno di Marble Madness. I cattivi sono tutti preprogrammati a reagire a tutte le circostanze in cui tu ti preoccupi di porli e ti sorprenderanno per la quantità di movimenti e intelligenza di cui sono capaci. Tu penserai di poterli mettere fuori gioco e di imbrogliarli programmandoli in modo che non possano raggiungerti, ma loro troveranno il modo!

L'Editor è un sogno da usare. Tu posizioni semplicemente le parti su vari piani, cattivi e punti extra, usando un puntatore e premendo il tasto "FIRE" (fuoco) per sistemarli. Ciascuna posizione che scegli non è definitiva, poiché puoi risistemare e cancellare ogni

MADNESS

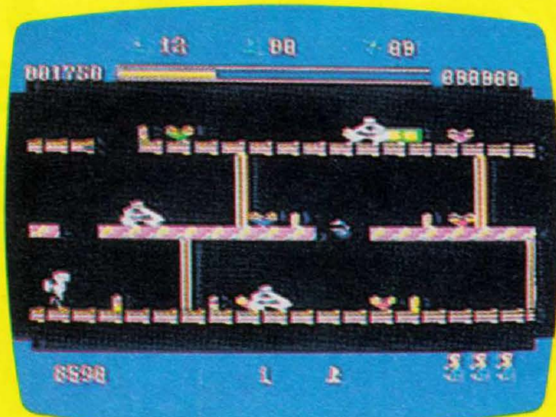
B



piano a tuo piacimento. Puoi anche cambiare lo schema dei colori, e sebbene la scelta sia limitata a due colori (poiché le singole parti sono dello stesso colore dell'ambiente), avere diversi schemi di colori per gli schemi successivi dà un effetto efficace.
La cosa più utile nel repertorio di Editor è l'indicatore Free Ram. Questo ti dice quanta memoria ti resta per gli schermi e altri dati. Dopo aver inserito quindici schermi e rimanendo un mucchio di memorie, capirai che le possibilità sono davvero infinite.
Dopo aver terminato di disegnare il tuo più terribile incubo MM, il 64 calcola i movimenti per te e per i cattivi, oltre a riempire l'ombra e la luce dal lato delle piattaforme.
A. Ecco lo schermo Editor. Usando il tuo fantastico puntatore (68.000 costosi computer mangiano il tuo topo!) indichi la funzione che desideri e poni l'elemento di gioco sullo schermo. Premi il puntatore sulla figura della cosa che vuoi e posizionala, qualunque cosa sia ovunque tu la voglia. (Psst! Puoi persino cambiare la misura della tua palla).
B. Dopo aver disegnato il tuo superdivertente schermo hai il piacere di giocare con il tuo disegno. Attento! Anche se pensi di averlo fatto semplice per te, i "cattivi" troveranno un modo per raggiungerti. E non essere sicuro nemmeno di aver posizionato semplicemente le piattaforme. Scoprirai che nella maggior parte dei casi ti sei cacciato ancora in un angolo "morto".

●

ROBOTRON



La tua difficile missione ti vedrà dapprima nella base aliena per raccogliere il maggior numero possibile di celle energetiche, che ti consentiranno di raggiungere e portare in salvo gli scienziati prigionieri da ricondurre a gruppi alla base spaziale. Infine dopo avere minato la centrale di energia aliena potrai distruggere l'avamposto nemico. Con sette vite a disposizione cerca di concludere la missione entro il tempo stabilito..

JOYSTICK PORTA 2

F1	pausa
F3	per ripartire

ASTRAL



Riuscirai a impedire l'invasione aliena? Solo, difendi la tua città e manovri l'aereo nello spazio e lungo i binari sparando a tutto spiano. Ma stai attento, le esplosioni diminuiscono il livello delle tue energie. Muoviti di continuo e guardati dagli alieni perché se rimarrai fermo o ti scontrerai con un alieno avrai perdita di energia e potresti vaporizzarti. Quando tutto è perduto prova con la bomba tracciante..

JOYSTICK PORTA 2

F1	bomba tracciante
P	pausa
RESTORE	punteggi
RUN/STOP	riparte

THE WAR



Un magico gioco simile agli scacchi ove però al re e alla regina sono stati sostituiti artifici magici. È meglio allenarsi bene prima di giocare..

JOYSTICK PORTA 2

LAST TOUCH

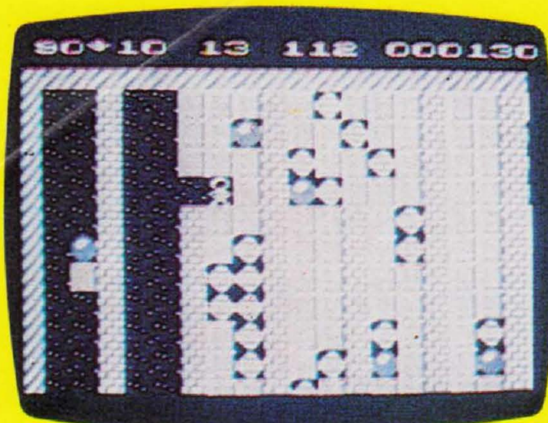


Il footbal americano sta diventando sempre più famoso anche da noi soprattutto da quando ci è possibile seguire sui teleschermi le partite del superball. E questo gioco ti darà la possibilità di fare da interprete giocando una vera partita. Le regole principali consistono nello scegliere di volta in volta lo schema di gioco, in base al quale cambia il numero e il ruolo dei giocatori, per raggiungere la meta con la palla ovale e conseguire perciò il punteggio più elevato. Potrai stabilire la durata del gioco, da 5 a 15 minuti, scegliere se giocare da solo o in coppia. Inoltre il tuo 64 ti potrà offrire l'opportunità di vedere una partita giocata contro se stesso dalla quale apprendere il meglio per affinare le tue mosse future..

JOYSTICK PORTA 2

A	2 giocatori
B	1 giocatore
C	computer contro computer
SPAZIO	pausa sì/no

JUMP-IN

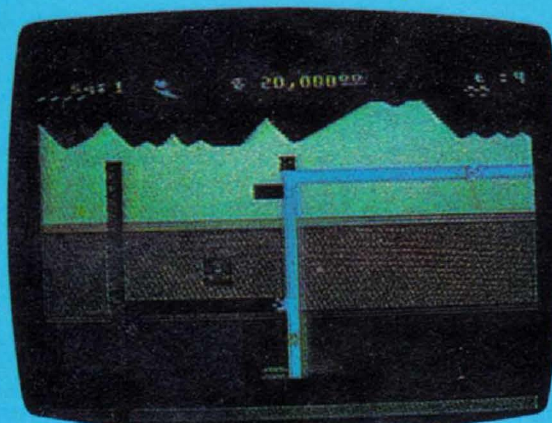


Lo scopo di questa missione è semplicissimo e consiste nel raccogliere un certo numero di pietre preziose entro un tempo limite. Ma sulla tua strada dovrai scansarti da massi cadenti, evitare astutamente bocche demoniache, trasformare occhi mortali, intrappolare i monoliti moltiplicanti e scoprire i segreti dei muri incantati. La cosa detta così sembra semplice, ma iniziate il vostro compito e scoprirete che non è così. Ricordate che l'unico modo per sbarazzarsi delle bocche è quello di farle colpire da massi cadenti, mentre gli occhi esplodono se vengono a contatto con le gemme preziose. Molto utili sono invece i muri incantati che pur sembrando del tutto simili a quelli normali, se toccati cominciano a vibrare trasformando in pietre preziose tutti i massi che li colpiranno. Non scordare che per ogni miniera avrai un tempo limitato, scaduto il quale, morirai..

JOYSTICK PORTA 1/2

F1	menù
F3	giocatori e joystick
SPAZIO	pausa
RESTORE	ricomincia
FUOCO	inizio gioco

LA MINIERA

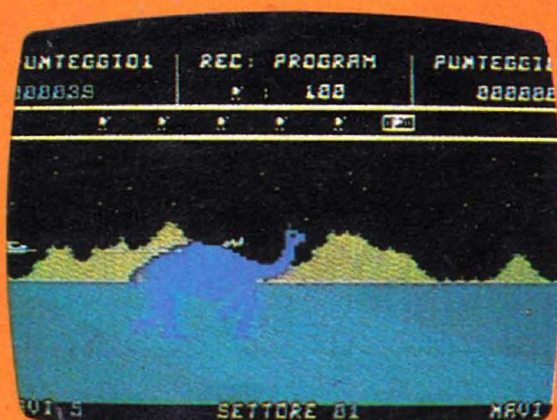


Siamo immersi nelle profondità di una vecchia miniera quando scoppia una bomba che travolge ogni difesa e riempie d'acqua le condutture. Bisogna salvare il salvabile senza annegare..

JOYSTICK PORTA 1

F7	parte
SPACE	pausa

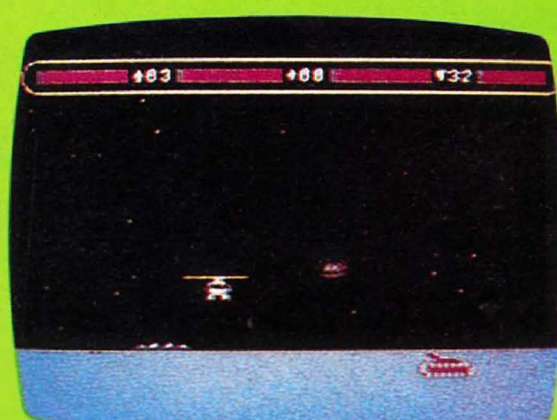
CAMMELLI



I cammelli robot sono tremendi: meno male che la nostra astronave può metterli in condizione di scoppiare: basta saper sparare.

JOYSTICK PORTA 2

ELICOTTERI



La nostra missione è di quelle impossibili: occorre salvare più soldati possibile. Ogni volo ne porta 16 e bisogna anche sparare..

JOYSTICK PORTA 1

←	alto
1	basso
CTRL	sinistra
2	destra
SPACE	fuoco





La pubblicazione di un nuovo gioco della Epyx è sempre un fatto speciale, ma questa volta purtroppo è anche un po' una delusione.

Super Cycle è un gioco basato sulle corse motociclistiche, e questo non ci sorprende, dato che è prodotto da una casa che ha già al proprio attivo **Pitstop II**, uno dei più bei giochi automobilistici di tutti i tempi, nonché un'abile scopiazzatura del gioco da bar **Hang On**. Insomma, uno si siede davanti al monitor e impugna il joystick con un certo ottimismo.

Dopo aver selezionato alcune opzioni (non solo il livello di difficoltà, ma anche il colore della moto e della tuta!) ci si trova in sella, schiacciati tra altri due concorrenti e di fronte a una pista che è un unico tremendo rettilineo e per fortuna che è solo il primo livello! Al segnale di partenza, si preme il pulsante di fuoco e si schizza via; c'è un tachimetro molto realistico e solo tre marce, tutte selezionate spingendo il joystick. Ben presto vi troverete gettati a velocità pazzesca sul rettilineo o almeno crederete che si tratti di un rettilineo finché non vi troverete davanti un'interminabile curva parabolica... e qui dovrete lavorare di joystick per non finire fuori strada! In seguito, il tracciato si fa sempre più difficile: c'è un tratto sabbioso, un altro coperto di neve e un altro ancora che è tutto una strettoia a causa dei lavori in corso; dovrete poi passare in mezzo a una bufera e poi percorrere una spiaggia disseminata di cacche di cane che sembrano i residui di lavorazione di **Bump Set Spike**.

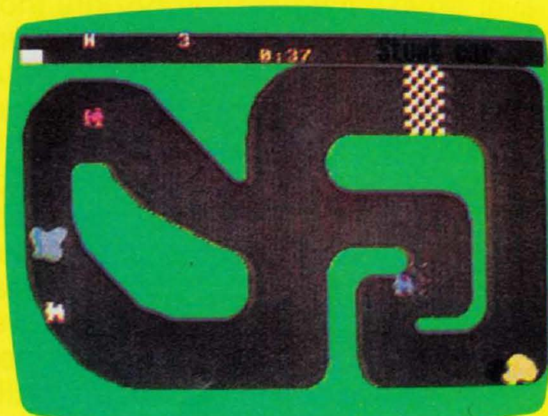
Ogni tanto incontrerete anche dei tracciati bonus in cui dovrete solo fare una specie di slalom tra le bandierine. In ogni caso, si tratterà di una corsa a cronometro in cui vi aggiudicherete dei bonus se porterete a termine il circuito al di sotto del tempo massimo consentito. Insomma, questo gioco è una specie di **Pole Position** su due ruote, ma non altrettanto avvincente: pur non avendo i numerosi difetti del famoso gioco della Datasoft, ciò che gli manca è quella competitività esasperata che lo rende così appassionante. La grafica è ottima, e così pure la simulazione e gli effetti sonori (c'è anche un tema musicale che si sottrae alla banalità imperante), ma ciò che davvero manca è l'incentivo a "sbattersi", insomma, manca la competizione! Il guaio è che sullo schermo non appaiono mai più di due avversari, che per giunta sembrano piuttosto demoralizzati. Solo ai livelli più alti gli avversari si moltiplicano, e vi arrivano alle spalle a velocità pazzesche alle quali la vostra 750 non può tener testa.

Si tratta insomma di una buona simulazione motociclistica, migliore di **Elektraglide** ma appena all'altezza di **Speed King**. Come simulazione di gara, non è comunque tra le migliori. ●





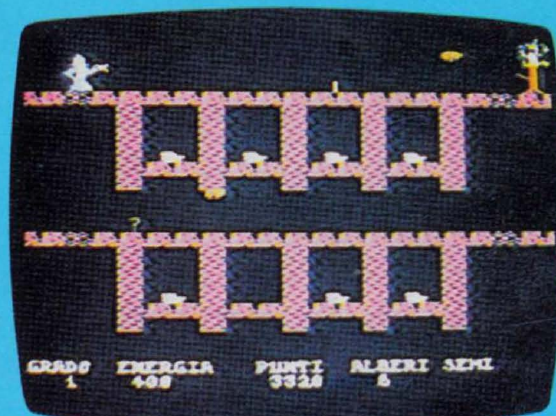
STUNT CAR



Una corsa massacrante, un vero e proprio rally attende la nostra macchina che deve girare sul circuito superando gli avversari che cercheranno di mandarti fuori strada. Bisogna stare attenti con il volante per non perdere aderenza sulle varie macchie d'olio. Si sceglie anche la pista su cui correre..

C	sinistra
SHIFT SINISTRO	destra
F5	accelera
CTRL	rallenta
DELETE	riparte

TREESMAN



Nel pianeta di Czar a causa di uno strano fenomeno le piante hanno una crescita molto lenta e da sole non riescono a distribuire i semi per riprodursi. Usando il tuo disco magico tu devi difendere le piante dall'attacco delle scimmie mutanti che cercheranno di distruggerle, calpestandole. Con il disco dovrai anche distribuire i semi, affinché possano crescere dei nuovi alberi. In un secondo tempo ti troverai su dei giardini pensili che dovrai visitare usando le scalette azionabili con le piccole leve verdi. Attento, però, in questa fase di non cadere preda dei ragni o delle radici dei tuoi stessi alberi. Ricordati inoltre, che alcune leve faranno sparire le levette..

JOYSTICK PORTA 2

F1	partenza

DRAGO A QUATTRO TESTE

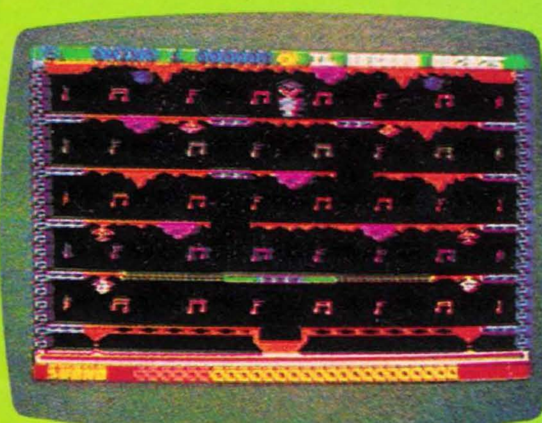


Vi trovate in una tenebrosa foresta infestata da malvagi pipistrelli. Armati di arco e frecce dovete difendervi da queste creature notturne e soprattutto uccidere il temibile pipistrello arancione per poter accedere alla caverna del drago (l'ultima a sinistra). Prendete bene la mira posizionando gli indicatori di tiro in modo opportuno e ricordatevi di caricare sempre l'arco con una freccia per non rimanere privi di difesa. Una volta entrati nella caverna del drago a quattro teste vi troverete faccia a faccia con il più grande ed orrendo mostro che abbiate mai visto: colpitelo più volte e fate attenzione a non farvi incenerire dalle sue fiammate..

JOYSTICK PORTA 2

F1	inserire/disinserire/-pausa
SPARO	per posizionare mirino
SPARO + DIR	per tirare freccia
JOYSTICK SX + DX	per caricare arco

SING SONG



Accompagna il cantautore alla ricerca delle note perdute nella fabbrica di dischi stando attento a insetti e folletti che ti ostacolano..

JOYSTICK PORTA 1

F7	inizio gioco
SPAZIO	pausa
F3	demo
F5	uno/due giocatori

HOP



In una terra lontana, da qualche parte nello spazio e nel tempo il signor Hop sta per iniziare il suo lavoro di cercatore di gemme, ma questo strano personaggio capace di muoversi soltanto a balzelloni, sa bene che nel vasto territorio da esplorare esistono, oltre alla ricchezza e al cibo, decine di migliaia di pericoli e di ostacoli in grado di fulminarlo all'istante o di ridurre la sua invulnerabilità magica anche per brevi contatti. Ricordati che per meglio calibrare la potenza del salto dovrà prima muovere rapidamente la barra della joystick avanti ed indietro e fermarsi per spiccare il salto..

JOYSTICK PORTA 2

F1	inzio gioco
F3	musica off
F5	musica on

JUMPERER

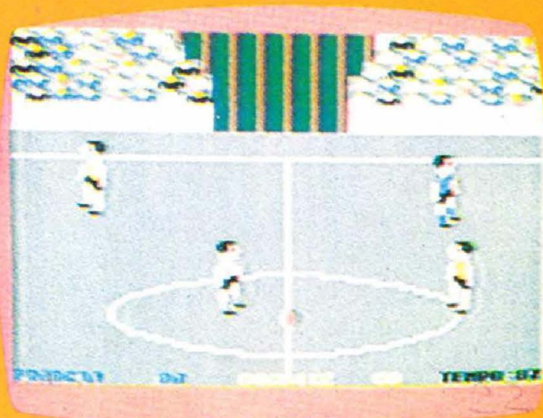


Imprigionati da migliaia di raggi traenti il capitano Quirk e il suo equipaggio sono stati costretti ad una sosta forzata sul pianeta Walm. Ma l'intraprendente capitano non si è perso d'animo e armato del suo bicorder è sceso sulla superficie dove dovrà disattivare ad uno ad uno i potenti generatori di campo. Ad ostacolare questa impresa troverà i famelici mostri walmiani che potrà tuttavia evitare abilmente con poderosi balzi usando i retrorazzi oppure i provvidenziali ascensori antigravitazionali. Riuscirà il supercomandante Quirk a liberare l'astronave e a ripartire in cerca di nuove ed emozionanti avventure?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	salta
F1	reset
F3	pausa
Z	sinistra
X	destra
SHIFT	salta

MUNDIALITO



Siamo ancora in piena aria di Mundial e tutti si sono infervorati a vedere le belle partite giocate sui campi del caldissimo Messico. Per voi abbiamo preparato questo splendido gioco, dove potrete cimentarvi voi stessi nella rievocazione di questi emozionanti incontri. Potrete scegliere se disputare un torneo o giocare delle singole partite. Non solo, a vostra scelta, potrete disputare degli incontri, fare allenamenti con il solo portiere o semplicemente tirare dei fortissimi rigori. Ed ora tocca a voi dimostrare la vostra abilità nel dribblare i vostri avversari o nel tirare dei goal imprendibili. Potrete giocare da soli contro il vostro computer o con un vostro amico.

JOYSTICK PORTA 1/2

SPAZIO	inzio gioco
F1	musica on
F3	musica off
F5	pausa
F7	per continuare

C7P4



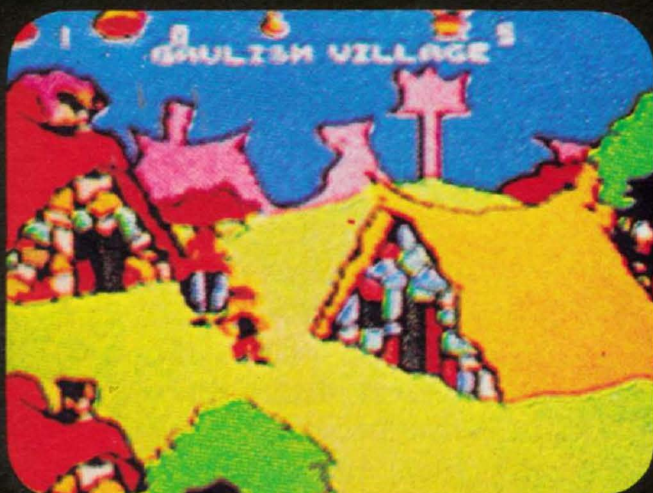
I segnali ricevuti dal pianeta Avos 1 facevano presumere che tutta la vita umana sull'asteroide fosse stata distrutta. La prognosi del computer precisava che tutto era stato causato da un attacco ostile degli alieni. Ma il segnale era troppo debole per analizzare bene la situazione e il comandante Harvey, dopo aver letto la trasmissione, decide di andare nella colonia per scoprire che cosa ha annientato la vita umana. Ma dopo aver verificato di persona che tutti sono morti la sua unica speranza è recuperare e riassemblare le celle di memoria biologica della colonia per stabilire una futura strategia di attacco contro gli alieni. Tu in qualità di suo assistente dovrai aiutarlo a raccogliere ogni oggetto che gli potrà essere utile nello svolgimento del suo fine e ad usare correttamente il computer per selezionare le diverse funzioni del pannello di comando.

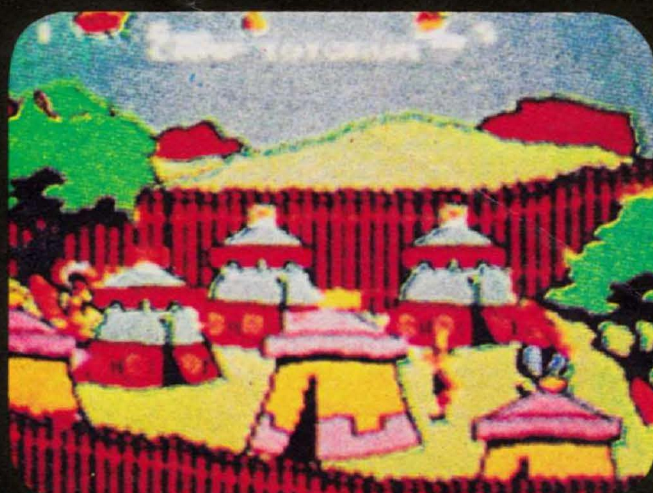
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

ASTERIX











Questo è un gioco del tipo: "Sarebbe stato molto bello se...", ma sfortunatamente non lo è. Dico sfortunatamente perché ha molto potenziale ma purtroppo è eseguito male, scritto male ed essenzialmente non è troppo eccitante. Se hai letto i libri di Asterix (che cosa? non l'hai mai fatto? È un'eresia!), allora saprai tutto del piccolo villaggio della Gallia che è stato conquistato dai Romani. Il villaggio è sopravvissuto all'attacco dei Romani grazie agli sforzi compiuti dal druido Getafix che ha creato una protezione magica intorno al villaggio. Getafix ha ottenuto infatti la pozione magica da diverse erbe sparse per i boschi la cui caratteristica è quella di dare una forza sovrumana ai Galli del villaggio, di modo che possano sopravvivere alle armi dei Romani.
Asterix e Obelix sono amici di lunga data e, mentre Asterix è fidato, coraggioso, uno su cui puoi contare, Obelix è un omone grosso, monumentale, assomiglia ad un cinghiale selvaggio sempre affamato, ma è sempre disposto a seguire Asterix in capo al mondo. Un giorno quando Getafix sta prendendo la pozione dalla pentola, Obelix, come sempre, cerca di prenderne un poco e come un bambino cade nel pentolone assorbendo così la forza sovrumana senza dover bere la pozione: ecco perché Getafix non vuole che Obelix beva la pozione.
Sfortunatamente questa volta l'indole di Obelix è al meglio e dà un calcio al pentolone rompendolo in otto pezzi che volano fuori dal villaggio e raggiungono la terra circostante. Dai pezzi rimasti Getafix riesce a raccogliere una piccola quantità di pozione che consegna ad Asterix. Ordina poi ad Asterix e ad Obelix di mettersi in viaggio per recuperare i pezzi smarriti del pentolone.
Questo è il gioco ragazzi, è tutto!
Bell'idea... vergogna per il gioco. Grafici grossolani, schermi veramente lenti e redraw rendono questo gioco un gioco frustrante.
Si ritorna all'età della pietra. **Teo St.**

ASSALTI



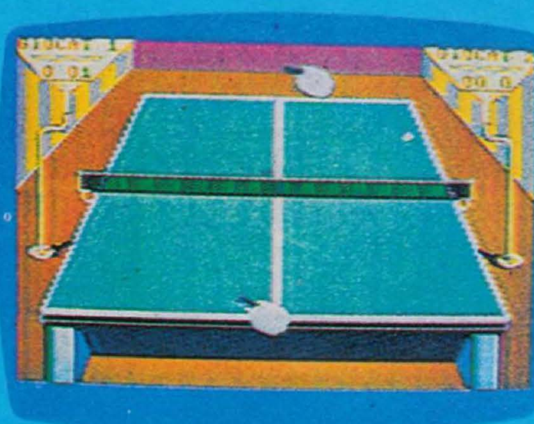
Fate parte di un corpo speciale di guerriglieri ben addestrati e vi viene affidata un'importante missione: penetrare in territorio nemico, infliggergli il maggior numero possibile di danni e liberare i compagni prigionieri. Lungo il percorso si trovano le trincee nemiche difese da uomini disposti a tutto, pericoli mortali come paludi, caverne e una serie di mezzi di tutti i tipi: jeep, moto, camioncini che vanno distrutti con le bombe, badando naturalmente a non farsi colpire dal fuoco nemico. Le bombe a disposizione sono limitate, e nel corso della missione è assolutamente necessario raccogliere le casse di dinamite abbandonate dagli avvensari durante la ritirata. Il territorio nemico è suddiviso in sezioni e per procedere dovete annientare il battaglione addetto alla difesa del quartier generale.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO inizio partita

SPAZIO per lanciare bombe

PING-PONG

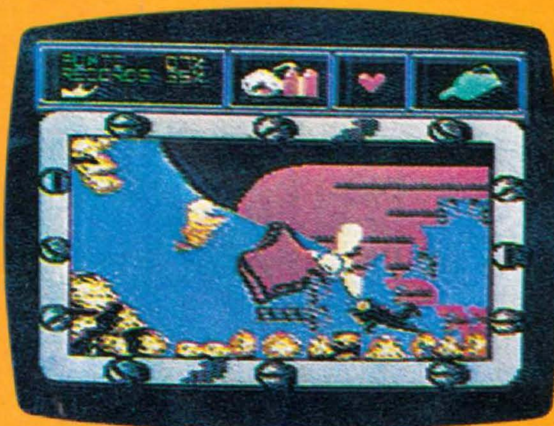


Dopo calcio, tennis, biliardo etc. non poteva certo mancare il gioco del ping-pong, lo sport più amato e praticato dai popoli orientali. Finalmente potrete impegnarvi in una avvincente e soprattutto reale partita di ping-pong. Se già conoscete questo sport in breve tempo vi accorgerete di quanto sia divertente e difficile impugnare una racchetta elettronica! Per il resto tutto avviene come nella realtà: diritti, rovesci, colpi ad effetto, smash e servizi tagliati! Il tutto avviene manovrando il vostro joystick. Prima di iniziare una partira avrete la possibilità di decidere se giocare contro un amico oppure contro il computer (attenzione perché è fortissimo) inoltre potrete scegliere il grado di difficoltà di ogni singolo colpo! Impostata quindi la partita non vi resta che giocare, giocare, giocare....

JOYSTICK PORTA 1/2

F1 + F3 fine gioco

TRITONE



Eccovi trasformati in un'autentica sirena marina con tanto di pinne e coda; vostro compito è salvare un imprudente pescatore subacqueo rimasto intrappolato in un relitto in fondo al mare. La sua vita è nelle vostre mani! Per riuscire nell'impresa dovrete esplorare fondali marini pieni di pericoli ed imprevisti, grotte misteriose e fare molta attenzione a non scontrarvi con ostriche giganti, squali e meduse. Come se non bastasse, la vostra riserva di energia non sarà sufficiente per portare a termine il difficile compito; quindi dovrete recuperare delle preziose bottiglie d'acqua che aumenteranno parzialmente la vostra riserva di energia. Durante le vostre esplorazioni, vi serviranno degli oggetti particolari come lanterne, dinamite, gomme, ancore. Usate tutta la vostra astuzia ed abilità per trovare tali oggetti e soprattutto per utilizzarli nel modo corretto.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO inizio partita

BIONIC



La tua astronave stava ritornando da un giro di perlustrazione per la vostra galassia, quando durante la manovra di atterraggio su un nuovo pianeta il computer comunica che a causa di un cattivo funzionamento di alcuni apparati meccanici l'astronave sta per scoppiare. Miracolosamente illeso dal disastro accaduto dovrai vagare sulla superficie del pianeta e nelle sue profondità per recuperare nell'ordine esatto tutti i pezzi che componevano l'astronave per cercare di ripartire alla volta del tuo pianeta di origine. Dovrai però fare molta attenzione agli alieni abitatori del pianeta che ti ospita, ma ricorda che per accelerare i tuoi spostamenti potrai usare i jeet pack, che stranamente sono disseminati un po' ovunque.

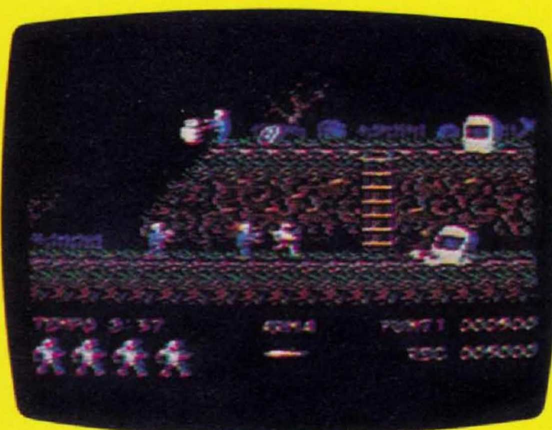
JOYSTICK PORTA 2

F3 pausa on

F5 pausa off

F7 elevatori

ZOMBIE



Zombie è la classica storia di fantasia e di battaglia. Un feudatario malefico e indemoniato ha rapito e imprigionato la bellissima principessa nel suo castello sul monte Aramus. Non contento a far la guardia alla ragazza ha messo degli infidi Zombie, piante lanciaveleno e degli uccellacci rapaci. Il nostro eroico cavaliere, innamorato alla follia dovrà percorrere tutto il lungo cammino stando ben attento a superare le varie insidie e i pericoli disseminati ovunque per riuscire a liberare la sua innamorata. Ricorda che sul suo percorso potrà recuperare i bottini dei vari Zombie che uccide i quali potranno consistere in soldi o armi più efficaci, diversamente utilizzabili nei vari scontri. Fate quindi del vostro meglio con abilità e riflessi pronti e riuscirete nel vostro intento.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

PUMPKIN



Avendo rifiutato la mano della perfida Zaira il buon principe Adalberto è stato trasformato in una molleggiata zucca di gomma. Ma il suo triste destino potrà essere modificato se saprà ritrovare la propria identità nel magico castello dei Pumpkin. Dice infatti la profezia che il coraggioso che riuscirà a raccogliere i numerosi oggetti magici e a risolvere il mistero della loro combinazione potrà sconfiggere ogni maleficio. Adalberto dovrà saltellare negli oscuri meandri del castello evitando i numerosi pericoli, ricordandosi però di raccogliere i fuochi fatui che gli consentiranno di colpire per 99 volte i suoi nemici.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

NEWS FROM COMMODORE

AMIGA
IMMAGINAZIONE INFINITA

Quale regalo farà furore quest'anno? Non c'è dubbio, il nuovo Commodore Amiga, il computer professionale altamente creativo. Pensate, Amiga ha a disposizione ben 4096 tonalità di colore: è velocissimo nel disegnare tanto da produrre, in un solo secondo, ben 60 immagini.
Amiga può imitare alla perfezione qualsiasi voce o strumento con le prestazioni di un sintetizzatore professionale. Con Amiga è possibile scrivere uno spartito sullo schermo e ascoltare più strumenti contemporaneamente. Infine Amiga può caricare immagini e sequenze di immagini prelevate da telecamere e videoregistratori modificandole o creando sovrapposizioni con le proprie immagini e testi.
Architetti, designer, ingegneri, grafici, musicisti, medici, trovano in Amiga il partner ideale della loro attività.
Un architetto d'interni può riprodurre sul computer l'appartamento da arredare e studiare visivamente le diverse soluzioni posizionando e riposizionando mobili e punti luce, il tutto in tempo reale con mille combinazioni di colori.
Uno stilista può provare gli accostamenti più audaci sugli ultimi modelli da lui creati.
Un progettista d'automobili può verificare la risposta di un motore al variare di certi parametri.
Un musicista può mixare diversi strumenti riproducendo in studio l'acustica della cattedrale di Notre Dame.
Le grandi capacità musicali di Amiga sono testimoniate, per esempio, dalla colonna sonora della serie televisiva Miami Vice interamente realizzata dal computer che, con il nome di Lorraine appare anche come protagonista di alcune sequenze.
Molte personalità del mondo artistico hanno già scelto Amiga come loro partner preferito.

Ricordiamo fra i tanti Andy Warhol che ha utilizzato il computer Commodore per dimostrazioni di video art e Adriano Abbado che all'edizione 1986 della Biennale di Venezia ha presentato su Commodore Amiga un'opera sperimentale sulle relazioni tra suono e luce.
Commodore Amiga è facilissimo da usare grazie ad un'interfaccia utente che utilizza immagini simboliche: l'operatore può spostare una freccia sullo schermo utilizzando il suo mouse per selezionare le funzioni con le quali vuole lavorare.
La memoria di lavoro arriva a ben 768 KRAM.
Prezzo L. 2.990.000 + Iva.





IL NUOVO 64

Commodore 64 il computer che ha accompagnato per mano molti di noi nel mondo dell'informatica e il compagno di giochi e di studi si è ripresentato per il Natale '86 in una nuova veste che nasconde avanzate innovazioni tecniche.
Oltre alla vastissima biblioteca di programmi Commodore, il nuovo 64 offre in esclusiva il sistema operativo GEOS (Graphic Environment Operating System) la cui scrivania permette di accedere a un menù grafico rivoluzionario con icone a colori.
Con il mouse o il joystick, è sufficiente andare sulla immagine prescelta, spostarla, duplicarla e eventualmente cancellarla, gettandola nell'apposito cestino.
La presenza delle finestre e l'impiego del mouse rende il nuovo 64 ancora più facile da usare e permette di utilizzare gli accessori del Geos: calcolatrice, orologio sveglia e blocco note.
Il package di Geos contiene tutte le funzioni di un programma di grafica e permette di tracciare linee, rettangoli, cerchi, riempire aree, creare un effetto aerografo, tagliare incollare e così via.
Come word processor il nuovo Commodore 64 può trattare diversi tipi di carattere ingrandirli, rimpicciolirli, evidenziarli, ombreggiarli.
Con il nuovo 64 si realizzano bellissimi disegni a colori con effetto ad aerografo, si scrive ed elabora ogni tipo di testo e si eseguono calcoli.

QUESTO MESE IN EDICOLA

SPECIAL PROGRAM

32 PAGINE A COLORI

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 30 - in edicola il 12 febbraio



I MAGNIFICI SETTE

PER IL CBM 64
N. 21 - in edicola il 2 febbraio

SPE
PLA
PE

PLAYGAME
T

*RITAGLIA LUNGO
IL BORDO SEGNATO
IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL
TRATTEGGIO INDICATO*

*PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME*